

PENGUNAAN METODE PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH DASAR

Nini Febrianti

EMail: ninifebrianti11@gmail.com

Abstract: The Use of Team Games Tournament Learning Methods in Improving the Quality of Islamic Learning in elementary Schools, Formulation of the problem of this research: 1. How do you use the learning methods of the team games tournament in improving the quality of learning in elementary schools ?; 2. How are the advantages and disadvantages of learning methods team games tournaments ?. The purpose of this study: 1. To find out the use of team games tournaments learning methods in improving the quality of learning in elementary schools. 2. For the advantages and disadvantages of learning methods team games tournament. The research method used in this research is library research. Discussion: 1. The method of learning team games tournaments is a new breakthrough in the field of teaching and learning to improve the quality of learning, because it is able to involve the activities of all students without any difference, applying peer tutoring and containing elements of the game that will be fun for every student. 2. The lack of high-ability learners are less accustomed and difficult to explain to other students. Strengths make students more active, creative and independent, especially in learning Islam in elementary schools.

Keywords: Method Team Games Tournament (TGT), and Learning Quality.

Abstrak: Penggunaan Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Agama Islam Di Sekolah Dasar, Rumusan masalah penelitian ini: 1. Bagaimana penggunaan metode pembelajaran team games tournament dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar?; 2. Bagaimana kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran team games tournamen?. Tujuan penelitian ini: 1. Untuk mengetahui penggunaan metode pembelajaran team games tournamen dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. 2. Untuk kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran team games tournament. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (library research). Pembahasan: 1. Metode pembelajaran team games tournamen merupakan sebuah terobosan baru dibidang pengajaran dan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, karena mampu melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan, menerapkan tutor sebaya serta mengandung unsur permainan yang akan menyenangkan bagi setiap peserta didik. 2. Kekurangannya adanya peserta didik berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya. Kelebihan membuat peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif dan mandiri terutama pada pembelajaran Agama Islam di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Metode Team Games Tournamen (TGT), dan Kualitas Pembelajaran.

Pendahuluan

Zaman sekarang ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi banyak membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai jenis dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya, maupun sistem pendidikan. Dalam UU. No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional bab I pasal I menyebutkan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual ke Agamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.¹

Menurut Al-Fauzan Amin dalam bukunya pendidikan merupakan modal dasar dalam meningkatkan sumber daya manusia.² Jadi pendid-

ikan mempunyai peranan penting dalam memajukan bangsa dan negara, sehingga pemerintah memberi perhatian yang besar terhadap bidang pendidikan. Berbagai macam cara ditempuh untuk perbaikan mutu pendidikan misalnya melalui jalan pengadaan pembaharuan dalam kurikulum serta perbaikan dan pengembangan sistem pengajarannya. Pengajaran pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik melalui kegiatan terpadu dari dua bentuk kegiatan, yaitu kegiatan belajar peserta didik dan kegiatan mengajar pendidik guna mencapai tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Tujuan pendidikan dalam islam mewajibkan manusia untuk membaca dan menuntut ilmu pengetahuan. Sebagaimana firman Allah SWT yang pertama kali turun, Q.s Al-Alaq/96 : 1-5 berikut ini :

Artinya : *Bacalah dengan (menyebut) nama Tu-*

*hanmu yang Menciptakan (1) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2) Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah (3) yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam (4) Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.*³

Ayat diatas menjelaskan bahwa pendidikan merupakan hal yang penting dalam agama Islam karena wahyu yang pertama turun berisi makna manusia harus mempelajari apa yang belum diketahuinya. Proses pendidikan adalah mengajar sedangkan inti dari proses pengajaran adalah peserta didik belajar. Oleh karena itu proses belajar mengajar pada intinya terpusat pada satu persoalan yaitu bagaimana pendidik melaksanakannya proses pelaksanaan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Investasi kemajuan suatu bangsa adalah pendidikan karena tanpa pendidikan maka tidak akan terjadi dinamika sosiokultural bagi masyarakat dan bangsa untuk mengarah pada sebuah perubahan. Dengan demikian tanpa pendidikan peradaban suatu bangsa akan statis, kebudayaan suatu negara akan stagnan, pola berpikir warga negara atau masyarakat menjadi jumud dan tidak berkembang, serta tidak bisa diharapkan adanya perbaikan-perbaikan hidup berbangsa dan bernegara karena semua itu akan berjalan beriringan dengan adanya pendidikan.

Dalam sistem pendidikan, pembelajaran adalah ruhnya pendidikan sehingga berhasil tidaknya pendidikan selalu diukur dengan kualitas hasil pembelajarannya. Menyebut pembelajaran maka yang terkait di dalamnya adalah pendidik (pendidik), sebagai ujung tombak penentu keberhasilan tersebut. Kemampuan pendidik dalam menjalankan perannya sebagai pengajar, administrator dan pembina ilmu dapat dilihat dari sejauh mpeserta didikah pendidik dapat menguasai metode pembelajaran di kelas untuk kepentingan peserta didik didiknya.

Pemilihan metode pembelajaran sangat dipengaruhi

oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut dan tingkat kemampuan peserta didik. Disamping itu pula, setiap metode pembelajaran mempunyai tahap-tahapan (Sintaks). Antara Sintaks yang satu dengan yang lainnya terdapat perbedaan, perbedaan tersebut terletak antara pembukaan dan penutup pelajaran. Agar metode tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil. Oleh karena itu, pendidik perlu menguasai dan dapat menerapkan berbagai keterampilan mengajar, agar dapat mencapai tujuan yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar.

Seorang pendidik harus memiliki strategi dalam proses belajar mengajar agar peserta didik dapat belajar secara efektif, efisien, dan mencapai tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu ialah harus menguasai metode-metode penyajian atau biasanya disebut metode pembelajaran.

Mengingat pentingnya mata pelajaran agama Islam dalam dunia pendidikan, pendidik diharapkan mampu merencpeserta didikan pembelajaran yang sangat kreatif sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Skenario mengajar dan belajar perlu disiapkan secara matang dalam sebuah kurikulum pembelajaran yang memang dirancang dapat membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran dikelas. Sebagai alternatif pendidik dapat menggunakan metode pembelajaran teams games tournament (TGT) dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan Agama Islam agar lebih menarik dan tidak membosankan.

Metode pembelajaran kooperatif tipe TGT yang pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards ini menggabungkan suatu kelompok belajar dan kompetisi tim. Metode ini dapat digunakan untuk mengembangkan pelajaran macam-macam fakta, konsep, dan keahlian yang luas. TGT menurut Slavin menggunakan presentasi pendidik dan pembentukan kelompok. Turnamen diadakan

¹Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Visi Media, 2007), h. 2

²Alfauzan Amin, Metode Pembelajaran Agama Islam, (Bengkulu: IAIN Press, 2015), h. 22

³Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya, (Bandung : PT Sigma Examedia, 2009) h.597

⁴Christiana, Sunardi dan Sri, Perbedaan Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) Dan Team Games Tournament (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Jenis Kelamin. (Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan, Volume 15 No. 02 September 2016), h.2

⁵Ismail, Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM, (Semarang: RaSAIL Media Grub, 2009), h.7

⁶Tim Prima Pena, Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, (Bandung: Gita Media Press, 2017), h. 448

⁷Denny G. Langdon, Google Book : The Intructinal Design Library, (New Jersy: Educational Tecnology, 1980), h.90

⁸Fredi Arianto, Tesis Pengaruh Penerapan TGT Dengan Media Hand Out Terhadap Prestasi Dan Aktifitas Belajar Fikih Peserta didik Di MI Nurul Huda, (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2014), h. 22

diakhir kegiatan, dimana peserta didik berkelompok berkontribusi mengumpulkan nilai (point) bagi dirinya maupun bagi kelompok. Kegiatan tutor sebaya terlihat ketika peserta didik melaksanakannya turnamen yaitu setelah masing-masing anggota kelompok membuat soal dan jawabannya, untuk selanjutnya saling mengajukan pertanyaan dan belajar bersama. Proses pembelajaran yang berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik ini melatih peserta didik untuk bersosialisasi dengan orang lain. Hal ini meningkatkan budi pekerti, akhlak, kepekaan dan toleransi sesuai dengan tujuan pendidikan Agama Islam. Keefektifan metode *teams games tournament* didukung oleh penelitian terdahulu oleh Kusumaningtyas, Kusmayadi, dan Riyadi dalam penelitiannya menyatakan bahwa prestasi belajar matematika kelas yang dikenai strategi *team games tournament* lebih baik daripada kelas dengan pembelajaran konvensional. Hal tersebut didukung oleh Khoirotunnisa dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa penerapan strategi *team games tournament* menghasilkan prestasi belajar matematika yang lebih baik daripada dengan penerapan pembelajaran konvensional.⁴

Berdasarkan latar belakang penulis terdorong untuk mengkaji lebih jauh tentang metode pelajaran dengan penelitian yang berjudul *Penerapan Metode Pembelajaran Team Games Tournament dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Agama Islam di Sekolah Dasar* ini diharapkan peserta didik lebih termotivasi dalam pembelajaran Agama Islam dan turut memberikan sumbangsih dalam upaya pemecahan masalah yang dihadapi lembaga pendidikan, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Agama Islam.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan metode pembelajaran *team games tournament* (TGT) dalam meningkat-

kan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar?

2. Bagaimana kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran *team games tournament* (TGT) ?

Landasan Teori

A. Metode Pembelajaran

Metode secara etimologi atau bahasa berasal dari bahasa Yunani “*metodos*” yang terdiri dari dua suku kata “*metha*” yang berarti melalui atau melewati dan “*hodos*” yang berarti jalan atau cara. Metode adalah jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan.

Menurut arti bahasa “*metode*” ialah cara sistematis dan terdapat secara baik untuk mencapai tujuan. “*Metode*” dalam bahasa Arab dikenal dengan istilah *thariqah* yang berarti langkah-langkah strategis dipersiapkan untuk melakukan pekerjaan. Sedangkan menurut istilah, metode adalah cara atau jalan yang harus ditempuh / dilalui untuk mencapai tujuan.⁶

B. Sejarah Metode Team Games Tournament

Landasan Pemikiran Pembelajaran Kooperatif. Belajar kompetitif dan individualitis telah mendominasi pendidikan di Amerika Serikat sekitar tahun 1960-an. Peserta didik biasanya datang ke sekolah dengan harapan untuk berkompetisi dan tekanan dari pendidik untuk menjadi yang terbaik. Belajar kompetitif dan individualitis akan efektif dan merupakan cara memotivasi peserta didik untuk melakukan yang terbaik. Meskipun demikian, terdapat beberapa kelemahan pada belajar kompetitif dan individualitis, yaitu :

1. Kompetisi kadang tidak sehat.
2. Peserta didik berkemampuan rendah kurang termotivasi.
3. Peserta didik berkemampuan rendah akan sulit untuk sukses dan semakin tertinggal.
4. Dapat membuat frustrasi peserta didik lainnya.

Untuk menghindari tersebut maka jalan keluarnya adalah dengan model pembelajaran kooperatif dengan metode pembelajaran *team games tournament* (TGT) agar peserta didik belajar bersama sebagai satu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk

⁹Melvin L Silberman, *Active Learning*. (Bandung: Nuansa, 2011) h.171

¹⁰Nisa, Dede dan Djuanda, *Metode TGT Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis puisi Bebas Siswa kelas V-b SDN CILEUKSA*. Prodi PGSD UPI Kampus Sumedang, *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol.2, no. 1, 2017, h.5

¹¹Zainal Arifin, *Model Pembelajaran TGT menurut Saco*, 2015. Dikutip dari <http://ariefbujana.blogspot.com/2015/12/v-behaviorurldefaultvmlo.html> (diakses 23/07/2020)

¹²Kadir Tiya, *Penerapan Model Kooperatif TGT Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMPN*, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.4, No.2, Juli 2013, h. 34

¹³Sobandi, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, *Jurnal pendidikan FKIP UNMA*, Vol.5, No. 2, Desember 2019, h.100

¹⁴Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* h.92-93

¹⁵Joko Wahyono, *Cara Ampuh Merebut Hati Peserta didik*, (Jakarta : Erlangga, 2012) h.62

¹⁶Ali Akbar Navis, *Hyppnoteaching: Revolusi Gaya belajar Untuk Melejitkan Prestasi Siswa*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h.66

¹⁷Robert E Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. (Bandung: Nusa Media, 2008). H. 181

mencapai tujuan bersama.

Pada tahun 1978 Team Games Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries, Keith Edwards di Universitas John Hopkins karena merupakan metode pembelajaran yang pertama. Kemudian dikembangkan oleh Robert Slavin. Berikut biografi peneliti metode TGT:

Keith J. Edwards. saat ini adalah profesor dan direktur penelitian di sekolah Pascasarjana Rosemead psikologi profesional, Biola Collage, di LA Miranda, California, ia menerima gelar B.Ed dari universitas Wisconsin / Whitewater. dia dulunya adalah seorang peneliti di universitas Jhon Hopkin, tempat dia mengembangkan metode TGT dengan David De Vries dan asosiasi lainnya.

David L. Devries adalah direktur penelitian di pusat kepemimpinan kreatif, Greensboro, California Utara. dia menerima gelar Phd di university illinois di bidang fisiologi sosial pada tahun 1970. Devries terlibat dalam penelitian TGT dari tahun 1970-1975 sementara di staf di pusat organisasi sosial sekolah universitas John Hopkins. Kariernya telah berfokus pada penerapan prinsip-prinsip fisik psikologis untuk perilaku manusia dalam berbagai pengaturan organisasi mulai dari kerjasama, untuk pemerintah, untuk pendidikan, dia saat ini berfokus pada masalah perilaku buruk melalui alat-alat seperti simulasi dan penilaian kinerja

Robert Slavin adalah seorang psikolog pendidikan terkemuka dan Direktur Pendidikan di universtas New York. Ia juga direktur pusat Data-Driven Reformasi Pendidikan di Johns Hopkins University dan mengikuti sebuah program restrukturisasi yang membantu sekolah untuk menerapkan strategi yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan semua pelajar.

C. Definisi Metode Team Games Tournament

Metode Pembelajaran Teams Games Tournaments menurut Triono adalah metode yang dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edward dan John Hopkins merupakan metode yang menggantikan kuis dengan turnamen akademik, dimana para peserta didik akan memainkan games akademik tersebut dengan

anggota tim lain untuk menysbangkan poin bagi skor timnya. Turnamen akademik tersebut dimainkan pada meja-meja turnamen. Dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lainnya yang memiliki kemampuan akademik yang setara dan diakhir turnamen diberi penghargaan.

Slavin berpendapat metode TGT adalah metode yang menggunakan presentasi guru dan pembentukan kelompok belajar dan kompetisi tim, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan keterampilan.

Sani metode TGT adalah metode digunakan saat pelaksanaan belajar dikelas haruslah melibatkan aktivitas seluruh siswa secara aktif tanpa ada perbedaan status dan presentasi materi oleh siswa secara diskusi antar kelompok, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan.

Saco mendefinisikan TGT adalah metode dimana peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun pendidik dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok

Wartono dkk menjelaskan bahwa dalam TGT atau pertandingan- permainan-tim peserta didik memainkan permainan pengacakan kartu dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh poin pada skor tim mereka. Permainan ini berupa pertanyaan- pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Pertanyaan-pertanyaan yang dimaksud adalah pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi pelajaran yang dirancang untuk mengetahui kemampuan peserta didik dari penyampaian peserta didik di kelas. Setiap wakil kelompok akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang resmi dengan angka tersebut. Permainan ini dimainkan di meja-meja turnamen. Salah satu tipe model pembelajaran koperatif adalah Teams-Games- Tournament (TGT), dimana model ini menyiapkan peserta didik agar mempunyai keberanian dalam bersaing, bisa bekerjasama hingga kemudian peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif dan mandiri.

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT

¹⁸Christiana Sri Wahyuni Kustiasih, Sunardi, Sri Haryati, perbedaan Pengaruh Penggunaan Model pembelajaran kooperatif tipe NHT dan TGT terhadap prestasi belajar matematika ditinjau dari jenis kelamin,,, h. 3.

¹⁹Rusman. Metode-metode Pembelajaran.. h.120-121

²⁰Khomsatun Rokhyati, Pendidikan Nilai Dan Pembelajaran Berkualitas, (Prodi pendidikan kimia, UPI, 2014), h.8

²¹Susi Yulia Rosanti, Pengembangan Media Pembelajaran Poster Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Mata Pelajaran Ekonomi Kd. 3.8 Kerjasama Ekonomi Internasional Pada Sma Negeri 1 Kartasura, (Universitas Muhammdadiyah Surakarta, 2018), h.4

terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: Penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (Team), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif metode TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Metode teams games tournament beradarkan beberapa definisi diatas dapat penulis analisis bahwa metode TGT adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Pendidik menyajikan materi dan peserta didik bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok pendidik memberikan lembar kerja peserta didik kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada pendidik.

D. Indikator Metode Team Games Tournament

Secara umum ada 5 komponen utama dalam penempatan teams games tournament, yaitu:

1. Penyajian Kelas (Class Presentations), Pada awal pembelajaran pendidik menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (class presentations). Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi dan penjelasan singkat yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan

ceramah yang dipimpin oleh pendidik. Pada saat penyajian kelas ini peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan pendidik, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game atau permainan karena skor game atau permainan akan menentukan skor kelompok.

2. Belajar dalam Kelompok (Teams), Pendidik membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game atau permainan. Setelah pendidik memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.
3. Permainan (Games), Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Game atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen oleh peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan peserta didik untuk turnamen selanjutnya.¹⁴

Tabel 2.2
Perhitungan Poin Permainan

Pemain Dengan	Poin Yang Diperoleh
<i>Top Scorer</i> (Skor Tertinggi)	100
<i>High Middle Scorer</i> (Skor Tinggi)	80
<i>Low Middle Scorer</i> (Skor Rendah)	60
<i>Low Scorer</i> (Skor Terendah)	40

²²Anderson dan Djoko, Peningkatan Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Merakit Personal Komputer menggunakan Struktur Dyadic Methods (SDM), (Jurnal Prodi Pendidikan Teknik Informatika, Fak. Teknik UNY, 2017), h. 2.

²³Khomsatun Rokhyati, Pendidikan Nilai Dan Pembelajaran Berkualitas,, h.45

²⁴Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya,,, h. 198

²⁵Abudin Nata, Metodologi Studi Islam, (Jakarta: Raja Grafindo, 2014), h.338

4. Pertandingan atau Lomba (Tournament), Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana game atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah pendidik melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKS). Turnamen atau lomba pertama pendidik membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II dan seterusnya.
5. Penghargaan Kelompok (Team Recognition), Setelah turnamen atau lomba berakhir, pendidik kemudian mengumumkan kelompok yang menang dan memberikan pujian kepada peserta didik melalui ucapan Terima kasih¹⁵, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat penghargaan. Hargai setiap usaha yang mereka capai, sekecil apapun hal tersebut lihatlah hal tersebut sebagai hasil perjuangan yang pantas dipuji.¹⁶ Penentuan poin yang diperoleh oleh masing-masing ditunjukkan pada tabel berikut:
 - b. Dalam pembelajaran peserta didik ini membuat peserta didik menjadi lebih senang karena adanya penghargaan setelah melaksanakan pembelajaran.
 - c. Keterlibatan peserta didik lebih tinggi dalam belajar bersama, dan meningkatkan harga diri sosial pada peserta didik.
 - d. Hasil belajar lebih baik serta meningkatkan kebaik budi, kepekaan dan toleransi.
2. Kelemahan dalam metode pembelajaran Teams Games Tournaments berikut:
 - a. Dalam metode pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang sangat lama.¹⁸
 - b. Dalam metode pembelajaran ini, pendidik dituntut untuk pandai memilih materi pembelajaran yang cocok untuk metode ini.
 - c. Pendidik harus mempersiapkan metode ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lombadan pendidik harus tahu urutan akademis peserta didik dari tertinggi hingga terendah.¹⁹

E. Kelebihan Dan Kekurangan Metode Team Games Tournament

Pembelajaran kooperatif dengan metode TGT, memiliki keunggulan dan kelemahan dalam implementasinya terutama dalam hal pencapaian hasil belajar dan efek psikologis bagi peserta didik. slavin¹⁷ melaporkan beberapa laporan riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar peserta didik yang secara implisit mengemukakan sebagai berikut:

1. Kelebihan metode pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament adalah sebagai berikut:
 - a. Dalam metode pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, pendidik menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.

F. Pembelajaran Yang Berkualitas

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran yang berkualitas merupakan pembelajaran yang difasilitasi oleh guru yang berkualitas, dengan didukung ekosistem pembelajaran berkualitas di dalam konteks lembaga pembelajaran yang berkualitas. Hanya pembelajaran yang berkualitas yang mampu menghasilkan pembelajaran lebih baik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreativitas pengajar. Pelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar.²⁰

²⁶Wardi Bachtiar, Metode Penelitian Dakwah, (Jakarta : Logos Wacana, 2009), h 1

²⁷Mukhtar, Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif, (Jakarta: Refrensi, 2013), h. 4

²⁸Farida dan Slamet, Eksperimentasi pembelajaran Dengan Model NHT dan TGT Terhadap Hasil Belajar mate-matika Ditinjau Dari kemampuan awal Pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Colomadu. Jurnal Prodi Matematika, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017, h.4

²⁹Isjoni, Cooperative learning,,, h. 30

³⁰Melvin L Silberman, Active Learning,,, h.171

³¹Yuni Gayatri, Cooperative Learning Tipe TGT Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi. Jurnal FKIP UMSurabaya. 2015, h. 5

³²Paparan Wakil Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I, Konsep dan Implementasi kurikulum 2013, (Jakarta: kemendikbud, 2014), h.43

³³Ratih Anbarini, Konstruktivisme dalam Kurikulum 2013. 2014. Di kutip dari <https://id-id.facebook.com/Kemdikbud.RI/posts/konstruktivisme-dalam-kurikulum-2013jakarta-kemdikbud-kurikulum-2013-yang-mulai-519468091495969/>. Diakses pada 15 juli 2020

Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Daryanto menyebutkan bahwa kualitas pembelajaran adalah suatu tingkatan pencapaian dari tujuan pembelajaran awal termasuk didalamnya adalah pembelajaran seni, dalam pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan dan pengembangan sikap peserta didik melalui proses pembelajaran dikelas.²¹

Kualitas pembelajaran menurut Suparno dapat diartikan sebagai intensitas keterkaitan sistemik dan sinergis pengajar, anak didik, metode, kurikulum dan bahan ajar, media, fasilitas dan sistem pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikulum.²²

Ada beberapa dimensi yang menandai pendidikan berkualitas. Dimensi-dimensi tersebut menurut Unicef meliputi sebagai berikut.

1. Lingkungan yang sehat, aman, nyaman, terlindungi dan memperhatikan gender serta menyediakan sumber-sumber dan fasilitas yang memadai;
2. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang terlatih dengan menggunakan pendekatan yang berpusat pada anak (child-centred teaching approaches) dalam kelas dan sekolah yang dikelola dengan baik serta asesmen tepat untuk memfasilitasi belajar dan mengurangi disparitas;
3. Hasil belajar yang mencakup pengetahuan, keterampilan dan sikap yang berkaitan dengan tujuan pendidikan nasional sehingga mereka mampu berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat.²³

G. Mata Pelajaran PAI Di Sekolah Dasar

Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atas pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam Q.S Al-Mujadilah:11²⁴ Allah berfirman:

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah da-

lam majlis”, Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Dalam term yang serupa (menurut penulis) dengan pendidikan agama Islam adalah Pendidikan Islam. Al-Syaibani mengartikannya sebagai “usaha pendidikan untuk mencapainya, baik pada tingkah laku individu dan pada kehidupan pribadinya atau pada kehidupan masyarakat dan pada kehidupan alam sekitarpada proses kependidikan...”. Sedangkan Al-Nahlawi memberikan pengertian pendidikan Islam adalah “sebagai pengaturan pribadi dan masyarakat sehingga dapat memeluk Islam secara logis dan sesuai secara keseluruhan baik dalam kehidupan individu maupun masyarakat (kolektif)”.

Pendidikan Islam menurut Abudun Nata yaitu upaya membimbing, mengarahkan, dan membina peserta didik secara sadar dan terencana agar terbina suatu kepribadian yang utama sesuai dengan nilai-nilai ajaran islam.²⁵

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (Library Research). Jenis penelitian kepustakaan atau metode riset ini memiliki makna asal dari bahasa Inggris. Metode sendiri berasal dari kata method, yang berarti ilmu yang menerangkan cara-cara yang ditempuh untuk mencapai sebuah tujuan. Sedangkan kata penelitian sendiri juga berasal dari terjemahan bahasa Inggris research yang terdiri dari kata re (mengulang), dan search (pencarian, penelusuran dan penyelidikan), maka research berarti melakukan pencarian, sehingga langkah egois dan sistematis tentang pencarian yang berkenaan dengan masalah tertentu untuk diolah, dianalisa, diambil kesimpulan dan selanjutnya dicarikan solusinya.²⁶

Penelitian kepustakaan mengandalkan data-datanya hampir sepenuhnya dari perpustakaan sehingga penelitian ini lebih populer dikenal dengan penelitian kualitatif deskriptif kepustakaan atau penelitian bibliografis dan ada juga yang mengistilahkan dengan

²⁴Nisa, Dede dan Djuanda, Metode TGT Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis puisi Bebas Siswa kelas V-b SDN CILEUKSA. Prodi PGSD UPI Kampus Sumedang, Jurnal Pena Ilmiah, Vol.2, no. 1, 2017, h.5

²⁵Asy'ary dan Nonong, Pembelajaran TGT dengan Discovery Ditinjau Dari kemampuan Spasial siswa Kelas X SMA Darul Hijrah, STKIP PGRI Banjarmasin. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 3, No.1. 2013, h.1

penelitian non reaktif, karena ia sepenuhnya menganalisis data-data yang bersifat teoritis dan dokumentasi yang ada di perpustakaan.²⁷

Analisa terhadap sumber rujukan tidak keluar dari bahan yang diteliti, yaitu bahan-bahan kepustakaan. Analisa juga berpusat pada bahan kepustakaan yang terkait dengan konsep metode pembelajaran team games tournamen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan agama Islam. Pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif kepustakaan, karena teori-teori dari buku dan jurnal penelitian sebagai literatur. Adapun objek penelitian dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran team games tournamen yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pembahasan

A. Penggunaan Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran

1. Deskripsi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament)

Saco berpendapat metode TGT adalah metode dalam pembelajaran dikelas pada peserta didik memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun pendidik dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran yang kelompoknya telah ditentukan pendidik secara heterogen.²⁸ Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok.

Sintak metode ini kelas dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai dengan 5 peserta didik yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnik. Kemudian peserta didik akan bekerjasama dalam kelompok-kelompoknya.

Saptono menyatakan bahwa Metode Pembelajaran Kooperatif merupakan pembelajaran yang menitikberatkan pada pengelompokan peserta didik dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda ke dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok yang heterogen.²⁹

Penerapan Metode TGT dalam pelaksanaannya tidak memerlukan fasilitas pendukung khusus seperti

peralatan atau ruangan khusus. Selain mudah diterapkan dalam penerapannya TGT juga melibatkan aktivitas seluruh peserta didik untuk memperoleh konsep yang diinginkan. Kegiatan tutor sebaya terlihat ketika peserta didik melaksanakannya turnamen yaitu setelah masing-masing anggota kelompok membuat soal dan jawabannya, untuk selanjutnya saling mengajukan pertanyaan dan belajar bersama. Sedangkan untuk memotivasi belajar peserta didik dalam TGT terdapat unsur reinforcement.

Metode pembelajaran kooperatif team games tournament (TGT) mempunyai banyak manfaat antara lain sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar, dapat membantu pendidik untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar peserta didik, rendahnya aktivitas proses belajar peserta didik ataupun rendahnya hasil belajar peserta didik dan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, juga melibatkan peran peserta didik sebagai "tutor sebaya".

Ditinjau dari kompetensi yang dapat dikembangkan dalam metode pembelajaran TGT yaitu sebagai berikut.

- a. Pengetahuan (knowledge) yaitu kesadaran dalam aspek kognitif, dengan menggunakan TGT pengetahuan peserta didik mengenai materi pelajaran akan lebih mendalam karena dalam TGT ada unsur tutor sebaya.
- b. Pemahaman (understanding) yaitu menyangkut kognitif dan afektif yang dimiliki oleh individu. Di samping memahami materi pelajaran dengan TGT peserta didik juga dilatih untuk memahami perasaan orang lain.
- c. Kemampuan (skill) adalah sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya. Kompetensi ini dapat dengan mudah diperoleh peserta didik, karena dalam TGT dapat mengembangkan banyak kompetensi diantaranya membuat pertanyaan dan menjelaskan kepada peserta didik lain.
- d. Nilai (value) adalah suatu standar perilaku yang diyakini dan secara psikologis telah menyatu dalam diri seseorang. Kompetensi ini pada TGT terkandung dalam kejujuran dalam merahasiakan soal masing-masing individu, keterbukaan dalam memberikan penjelasan kepada teman lain dan

demokrasinya terlihat ketika berdiskusi untuk menyatukan pendapat yang berbeda.

- e. Sikap (attitude) yaitu perasaan (senang-tidak senang, suka-tidak suka) atau reaksi terhadap suatu rangsangan yang akan datang dari luar. Kompetensi sikap diperoleh peserta didik karena dalam TGT peserta didik belajar dengan kelompok masing-masing tanpa ada tekanan dari pendidik, sehingga peserta didik merasa senang dan santai.
- f. Minat (interest) adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan. Adanya turnamen dalam TGT meningkatkan minat belajar peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran.

2. Analisis Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Slavin berpendapat metode TGT adalah metode yang menggunakan presentasi guru dan pembentukan kelompok belajar dan kompetisi tim, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan keterampilan.³⁰ Guru menyajikan materi, dan siswa belajar dan bekerja dalam kelompok mereka masing-masing untuk mendeskripsikan pernyataan atau masalah yang diberikan guru.³¹

Analisis kritis dari peneliti bahwa metode TGT yang dikembangkan menurut teori Slavin tidak sesuai dengan sistem pendidikan di Indonesia yang menuntut agar siswa aktif, yaitu sistem pendidikan dengan kurikulum 2013. Pada Kurikulum 2013 langkah proses pembelajaran menuntun siswa untuk mencari tahu bukan diberitahu. Menggunakan pendekatan saintifik melalui menanya, mengamati, menalar, dan mencoba.³² kurikulum 2013 dengan menerapkan cara belajar yang inovatif, yaitu dengan cara menerapkan model pembelajaran yang disarankan pemerintah yaitu pembelajaran yang didasarkan pada teori konstruktivisme. Kurikulum 2013 sesungguhnya berbasis pada kurikulum konstruktivisme, yang artinya membangun jiwa anak. Konstruktivisme berarti siswa diajak untuk turut serta dalam pembelajaran itu sendiri. "Murid memegang alat, guru mengarahkan,"³³

Langkah-langkah pembelajaran teori Slavin masih bersifat teacher centre, menurut Slavin pada langkah-langkah metode TGT penyajian materi dengan pengajaran langsung oleh guru. Menurut peneliti kegiatan belajar mengajar dikelas seharusnya siswalah yang lebih aktif dalam pembelajaran sedangkan guru seba-

gai fasilitator. Sehingga hal ini sejalan dengan kurikulum 2013 bahwa pola pembelajaran berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan modifikasi terhadap metode TGT agar pembelajaran yang diterapkan sejalan dengan kurikulum di Indonesia yaitu kurikulum 2013 dimana proses pembelajaran metode TGT pada penyajian materi harus presentasi dari siswa agar siswa menjadi aktif dan dapat membangun pengetahuannya sendiri dalam proses pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan Teori dari Sani, nama lengkap Ridwan Abdullah Sani merupakan Dosen Universitas Negeri Medan, ia mendefinisikan metode TGT adalah metode pembelajaran yang digunakan saat pelaksanaan belajar dikelas haruslah melibatkan aktivitas seluruh siswa secara aktif tanpa ada perbedaan status dan presentasi materi oleh siswa secara diskusi antar kelompok, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan.³⁴

Penelitian yang dilakukan oleh Asy'ary dan Nonong Rahimah juga melakukan penelitian dengan jurnal berjudul pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan metode Discovery ditinjau dari kemampuan spasial siswa kelas X SMA Darul Hijrah, dengan penelitian kuantitatif sampel 95 siswa diperoleh hasil penelitian bahwa : hasil belajar siswa yang diberikan perlakuan metode TGT dan discovery lebih baik dan kualitas pembelajaran juga meningkat.³⁵ Penelitian yang dilakukan ini menegaskan bahwa metode TGT yang sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu siswa sebagai pusat pembelajaran.

Pembelajaran metode TGT memberi peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Dengan begitu peneliti berpendapat bahwa metode TGT dapat digunakan pada sistem pembelajaran di Indonesia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dengan siswa sebagai pusat pembelajaran dan guru hanya mengarahkan jalannya kegiatan belajar mengajar.

Menurut peneliti sebagai pendidik di Sekolah Dasar 38 pernah menggunakan metode TGT dalam pembelajaran, metode TGT ini bagus untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar, karena metode pembelajaran ini tidak menjatuhkan mental peserta didik karena dalam pembagian kelompok pe-

serta didik yang berkemampuan tinggi akan bertanding dengan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi pula dan sebaliknya, TGT ini juga bagus diterapkan karena dalam pembagian kelompok sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.

Pada metode TGT memiliki elemen yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran karena didalamnya terdapat kegiatan turnamen akademik yang diharapkan dapat membuat peserta didik agar lebih kreatif, cepat dan tepat dalam memecahkan masalah dan dapat meningkatkan sikap positif peserta didik terhadap pelajaran, mendorong peserta didik berpartisipasi aktif dan dapat menghadapkan peserta didik pada keterampilan yang menantang agar peserta didik terlatih melakukan pemecahan suatu masalah dan berpikir analitik.

peneliti memahami bahwa metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) ini sangat penting karena dapat meningkatkan kualitas dan motivasi belajar peserta didik dimana peserta didik dapat belajar sambil bermain disamping itu juga pembelajaran ini dapat meningkatkan sikap positif peserta didik terhadap pelajaran.

Kesimpulan

Setelah peneliti menganalisis metode TGT dalam pembahasan tesis ini, peneliti mengambil kesimpulan bahwa metode TGT ini cocok digunakan oleh peserta didik tingkat Sekolah Dasar sebagai metode pembelajaran yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran Agama Islam.

Ada dua kesimpulan yang dapat peneliti ambil dari dua rumusan masalah yang peneliti ajukan dalam penelitian ini:

1. Penggunaan metode pembelajaran team games tournamen (TGT) dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar

Pada tahun 1978 Team Games Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries, Keith Edwards di Universitas John Hopkins karena merupakan metode pembelajaran yang pertama. Kemudian dikembangkan oleh Robert Slavin. Teori Slavin yang mendefinisikan metode TGT yaitu TGT Metode Pembelajaran dimana guru yang menyajikan materi, dan siswa belajar dan bekerja dalam kelompok mereka masing-masing untuk mendeskripsikan pernyataan atau masalah yang diberikan guru. Tidak

sesuai dengan sistem pendidikan di Indonesia yaitu menggunakan kurikulum 2013 sistem pembelajaran Student Centre sedangkan teori dari Slavin metode TGT sistem pembelajaran Teacher Centre karena penyajian materi oleh guru.

Berdasarkan hal tersebut, teori metode TGT dari Sani yang sesuai untuk sistem pendidikan di Indonesia. Teori dari Sani metode TGT adalah metode digunakan saat pelaksanaan belajar dikelas haruslah melibatkan aktivitas seluruh siswa secara aktif tanpa ada perbedaan status dan presentasi materi oleh siswa secara diskusi antar kelompok, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Dan Penelitian yang dilakukan oleh Asy'ary dan Nonong Rahimah dengan jurnal berjudul pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan metode Discovery ditinjau dari kemampuan spasial siswa kelas X SMA Darul hijrah, dengan penelitian kuantitatif sampel 95 siswa diperoleh hasil penelitian bahwa : hasil belajar siswa yang diberikan perlakuan metode TGT dan discovery lebih baik dan kualitas pembelajaran juga meningkat.

Teori Sani dan penelitian yang oleh Asy'ary dan Nonong menerapkan metode pembelajaran dengan sistem pembelajaran metode TGT berpusat pada peserta didik, serta menguatkan pendapat peneliti bahwa metode TGT yang sesuai dengan kurikulum 2013 harus diganti langkah pembelajaran berpusat pada siswa dan materi dijelaskan oleh siswa dan guru hanya sebagai fasilitator.

Sistem team games tournamen yaitu pertandingan-permainan-tim peserta didik memainkan permainan pengacakan kartu dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh poin pada skor tim mereka. Permainan ini berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi pelajaran dirancang untuk mengetahui kemampuan peserta didik di kelas. Setiap wakil kelompok akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang resmi dengan angka tersebut. Permainan ini dimainkan di meja-meja turnamen hingga kemudian peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif dan mandiri terutama pada pembelajaran Agama Islam di Sekolah Dasar.

Menurut peneliti sebagai pendidik di Sekolah Dasar 38 pernah menggunakan metode TGT dalam pembelajaran, metode TGT ini bagus untuk diterapkan

dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar, karena metode pembelajaran ini tidak menjatuhkan mental peserta didik karena dalam pembagian kelompok peserta didik yang berkemampuan tinggi akan bertanding dengan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi pula dan sebaliknya, TGT ini juga bagus diterapkan karena dalam pembagian kelompok sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.

Pada metode TGT memiliki elemen yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran karena didalamnya terdapat kegiatan turnamen akademik yang diharapkan dapat membuat peserta didik agar lebih kreatif, cepat dan tepat dalam memecahkan masalah dan dapat meningkatkan sikap positif peserta didik terhadap pelajaran, mendorong peserta didik berpartisipasi aktif dan dapat menghadapkan peserta didik pada keterampilan yang menantang agar peserta didik terlatih melakukan pemecahan suatu masalah dan berpikir analitik.

Peneliti memahami bahwa metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) ini sangat penting karena dapat meningkatkan kualitas dan motivasi belajar peserta didik dimana peserta didik dapat belajar sambil bermain disamping itu juga pembelajaran ini dapat meningkatkan sikap positif peserta didik terhadap pelajaran.

Menurut peneliti, interaksi seorang pendidik dalam menggunakan metode ini antara lain: pertama pada awal pembelajaran pendidik menyampaikan atau menjelaskan kompetensi dasar dan kompetensi inti pelajaran, kedua pendidik memberi tahu peserta didik tentang apa yang akan dipelajari dan mengapa pelajaran ini penting serta munculkan rasa ingin tahu peserta didik dengan mendemonstrasi masalah-masalah yang nyata, ketiga pendidik menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran serta tekankan konsep pada pemahaman bukan hafalan, keempat pendidik membagi peserta didik dalam kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang peserta didik yang terdiri atas peserta didik yang berkemampuan akademis tinggi, rendah, dan sedang inilah interaksi seorang pendidik dalam menerapkan model pembelajaran TGT, kelima pendidik meminta peserta didik menjelaskan materi secara berdiskusi antar kelompok dan juga mengerjakan soal-soal latihan atau membuat contoh soal dan kelompok siap-siap untuk menjawab pertanyaan dari kelompok lainnya.

2. Kelebihan Dan Kekurangan Metode Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT).

Kelebihan Metode Pembelajaran TGT yaitu: Dapat mendorong dan mengkondisikan berkembangnya sikap dan keterampilan sosial peserta didik, meningkatkan hasil belajar, serta aktivitas peserta didik, lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik, mendidik peserta didik untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, motivasi belajar lebih tinggi, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi, menekankan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor, mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, membina suasana yang responsif di antara peserta didik.

Sedangkan kelemahan TGT yaitu sebagai berikut:

- Bagi pendidik, Sulitnya pengelompokan peserta didik yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika pendidik yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh peserta didik cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika pendidik mampu menguasai kelas secara menyeluruh.
- Bagi peserta didik, Masih adanya peserta didik berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas pendidik adalah membimbing dengan baik peserta didik yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada peserta didik yang lain.

Implikasi

Berdasarkan Hasil dari penulisan tesis ini diharapkan bisa dijadikan sebagai bahan evaluasi dan acuan untuk melakukan reorientasi yang berimplikasi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dengan menggunakan metode team games tournamen di Sekolah Dasar.

Daftar Pustaka

Afif, Jhon. 2014. Inovasi-Inovasi Kreatif Manajemen Kelas dan Pengajaran Efektif. Jogjakarta: Diva Press.

- Amin, Al-Fauzan. 2015. Metode Pembelajaran Agama Islam. Bengkulu: IAIN Press.
- Andelson dan Djoko, 2017. Peningkatan Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Merakit Personal Komputer menggunakan Structur Dyadic Methods (SDM). Jurnal Prodi Pendidikan Teknik Informatika, Fak. Teknik UNY.
- Arianto, Fredi. 2011. Tesis Pengaruh Penerapan TGT Dengan Media Hand Out Terhadap Prestasi Dan Aktifitas Belajar Fikih Peserta didik Di Mi Nurul Huda. Bengkulu:IAIN Bengkulu.
- Arifin, Zainal. 2015. Model Pembelajaran TGT menurut Saco. Dikutip dari <http://ariefbujana.blogspot.com/2015/12/v-behaviorurldefaultvmlo.html> (diakses 23/07/2020)
- Aryana, Idrus, Harjono. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif NHT dan STAD Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Biologi Siswa SMA Negeri 2 Gerung, Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, Vol. 2, No. 2.
- Bestari, Laksmi Aulia dan Pene Nursiwi Nugraheni. Wahyuningsih, 2017. Keefektifan Metode TGT NHT Berbasis Teori Van Hiele Terhadap Hasil Belajar Matematika. Joyful Learning Jurnal Universitas Negeri Semarang.
- Christiana, Sunardi Dan Sri. 2016. Perbedaan Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) Dan Team Games Turnamen (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Jenis Kelamin. (Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan, Volume 15).
- Dahlan, Ahmad. 2014. Peranan dan pemilihan Metode pembelajaran, dikutip dari : <https://www.eurekapedidikan.com/2014/10/pengertian-metodepembelajaran.html>, diakses pada 28 Juni 2020. Jam 15:04 wib.
- Departemen Agama RI. 2009. Al-Qur'an dan Terjemahannya. Bandung : PT Sigma Examedia.
- Desmita. 2008. Psikologi Perkembangan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dhiyah, 2011. Cooperative Learning-Slavin. Dikutip dari: <https://dhiey.wordpress.com/2011/01/02/cooperative-learning-slavin/>.
Diakses pada 28 Juni 2020 jam 20:20 wib.
- Haniah, Wahyu Nur Budiyono Dan Budi Usodo. 2016. Eksperimentasi Model Pembelajaran TGT Dan NHT Pada Materi Persamaan Dan Per-tidaksamaan Kuadrat Ditinjau Dari Kecemasan Matematika Siswa Kelas X SMA Negeri Se-Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2015/2016. Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika, Vol 4, No 9. Prodi Magister Pendidikan Matematika. FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Ismail. 2009. Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM, Semarang: RaSAIL Media Grub.
- Langdon, Denny G. 1980. Google Book : The Instructional Design Library, New Jersey: Educational Technology.
- Ma'mur, Jamal. 2014. 7 Tips Aplikasi PAIKEM. Jogjakarta : Diva Press.
- Makbuloh, Deden. 2013. Pendidikan Agama Islam. Jakarta: Raja Grafindo.
- Navis, Ali Akbar. 2014. Hypnoteaching: Revolusi Gaya belajar Untuk Melejitkan Prestasi Siswa. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nata, Abudin. 2014. Metodologi Studi Islam. Jakarta: Raja Grafindo.
- Resti. 2014. Model Pembelajaran Kooperatif. dikutip dari : <http://restiadi95.blogspot.com/2014/12/model-pembelajaran-kooperatif.html> , diakses pada 29 Juni 2020
- Ritma, Ega dan Shinta kusuma. 2016. Menjadi Guru Hebat Dengan Hypnoteaching, Jakarta: Kata Pena.
- Rochimawati, Nur Dan Banecdactus Kusmanto. 2016. Studi Komparasi Pembelajaran TGT Dan NHT Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Yogyakarta, Union Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 4 Nomor 1.
- Rokhyati, Khomsatun. 2014. Pendidikan Nilai Dan Pembelajaran Berkualitas. Prodi pendidikan kimia, UPI.
- Rosanti, Susi Yulia. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Poster Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Mata Pelajaran Ekonomi Kd. 3.8 Kerjasama Ekonomi Internasional Pada Sma Negeri 1 Kartasura, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Safitra, Khanza. 2019. 15 Cara Meningkatkan Prestasi Pada Peserta didik. Dikutip dari <https://dosenpsikologi.com/cara-meningkatkan-prestasi-belajar> diakses pada tgl 29 Juni jam 15:51
- Sahriansyah. 2014. Ibadah dan Akhlak. Jogjakarta: Aswaja Pressindo.

- Silberman, Melvin L. 2011. *Active Learning*. Bandung: Nuansa.
- Siti Nurzalbiah, Arnelis Jalil, Rini Asnawati, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Aktifitas dan Hasil Belajar Mate-Matika. *jurnal FKIP Mate-matika*, Universitas Lampung.
- Sobandi. 2019. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal pendidikan FKIP UNMA*, Vol.5, No. 2, Desember
- Solihudin, Ichsan. 2011. *The Magic Way To Make Your Childern Brilliant Student*, Bandung: Grafindo.
- Tim Prima Pena. 2017. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Bandung: Gita Media Press.
- Tiya, Kadir. 2013. Penerapan Model Kooperatif TGT Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMPN, *Jurnal Pendidikan Mate-matika*, Vol.4, No.2.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada.
- Undang-Undang Ri No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2007. Jakarta: Visi Media.
- Wahyono, Joko. 2012. *Cara Ampuh Merebut Hati Murid*. Jakarta: Glora aksara.
- Waris, Margono. 2014. *Eksperimentasi Model Pembelajaran TGT Dan NHT Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Keaktifan Siswa*. Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Purworejo